

Administration im Verein bzw. Jugendbereich

Zusammenfassung zum NWL Vortrag



1. Online Spielbetrieb

Passfotos / Spielerfoto:

- Passfoto und Spielerfoto sind zwei unterschiedliche Dinge. Das Passfoto (Kopfbild) wird für den ÖFB Spielerpass benötigt, das Spielerfoto (Oberkörper idealerweise im Dress mit Sponsor) wird auf der Vereinshomepage bzw. StFV-Homepage angezeigt.
- Am besten sieht man alle Fotos der Spieler im Verein übersichtlich auf der Seite „Spielerfotos“.
- Da Passfotos im Hochformat, Seitenverhältnis 4:5 vorliegen müssen, empfiehlt es sich beim Fotografieren der Fotos die Kamera im Hochformat zu halten.
- Das erspart den manuellen Aufwand des Ausschneidens am Computer.
- Wählt man die Auflösung der Kamera so, dass die Datei zwischen 200 und 500 kB hat, erspart man sich das nachträgliche Verkleinern der Bilder am Computer.
- Mit den heutigen Smartphones kann man schnell und einfach Fotos erstellen und per Email an den eigenen Computer senden.
- Passfotos der Spieler sind vom Verein ins Netzwerk zu stellen, nicht per Email an den StFV zu senden.
- Soll ein neuer Spielerpass ausgedruckt werden, so ist eine Nachricht (Email) an den StFV notwendig.
- Zur Erinnerung:
Passfotos und Spielerfotos sind zwei völlig verschiedene Dinge, siehe Liste Spielerfotos im Verein. Das Passfoto ist für den ÖFB Spielerpass, das Spielerfoto in erster Linie ein Service für den Sponsor der Mannschaft.

Siehe auch „8 Tipps zur schnelleren Spielermanmeldung“ im Anhang.

Mannschaftsmeldungen 2016/17:

- Stichtage KM/Res.: Fr 08.04. – Fr 27.05.2016
- Stichtage Nachwuchs: Fr 08.04. – Mo 20.06.2016
- Nach diesen Terminen ist keine Mannschaftsmeldung mehr möglich.
- KM und KM II werden in die neue Saison kopiert, Nachwuchs- und Reservemannschaften müssen innerhalb der Frist in Fußball Online gemeldet werden. Achtung –Der Wunsch-Spieltermin (z.B. Samstag 10:00 Uhr) ist in Fußball Online bei der Mannschaft anzugeben. Anderenfalls bekommt jede Mannschaft jene Termine, die der Gebietsjugendleiter als Standardtermin vorgegeben hat.
- Über Fußball Online sind im Nachwuchsbereich nur die Solomannschaften anzulegen.
- **Spielgemeinschaften:** Sind NUR über das ÖFB Formular anzumelden!
- **Jeder Verein darf sich je Alterskategorie und Geschlecht an einer Spielgemeinschaft beteiligen.** Die Spielgemeinschaft kann aber mehrere Mannschaften A,B,C,... haben.
Beispiel:

Der Verein A darf sich an den Spielgemeinschaften ABC U17, ABC U15, ACD U15 Mädchen, aber nicht an ADE U15 beteiligen, da man ja schon bei ABC U15 dabei ist.

- Sollte eine bereits gemeldete Solomannschaft in eine SPG umgewandelt werden, so ist dieser Hinweis unbedingt am SPG Formular anzuführen. Ansonsten hat der Verein plötzlich zwei Mannschaften.

Spielverschiebungen termingerecht:

- Der spätestmögliche Termin für eine Spielverschiebung ist für Fr/Sa/So-Spiele immer der Montag der Vorwoche 24:00.
- Für Mo/Di/Mi/Do-Spiele sind die 14 Tage genau einzuhalten. Dies gilt auch dann, wenn der neue Termin innerhalb der 14-Tage-Frist liegt.

Spielverschiebungen INNERHALB der 14-Tage-Frist:

- Diese Spielverschiebungen dürfen AUSSCHLIESSLICH durch den Gebietsjugendleiter (KM/Res. Klassenreferent) erfolgen, bedürfen der schriftlichen Zustimmung des Gegners und sind kostenpflichtig.
- NEU ab 01.03.2012 für den Nachwuchsspielbetrieb!
Die verspätete Spielverschiebung ist nicht mehr mit 30.- für den Verursacher kostenpflichtig, sondern wird mit 15.- dem Heimverein angelastet. Allfällige Kostenbeteiligungen des Gastvereins sind mit dem Gastverein zu regeln.

Kurzfristige Spielverschiebungen/Absagen, wenn das Spiel bereits offiziell (ab Do 17:00) mit einem Schiedsrichter besetzt ist:

- In diesem Fall ist die Verschiebung durch den Gebietsjugendleiter alleine nicht ausreichend. **In diesem Fall muss auch der besetzte Schiedsrichter telefonisch über die kurzfristige Verschiebung/Absage informiert werden.**
- Achtung: Eine kurzfristige Spielverschiebung liegt auch dann vor, wenn das Spiel nur zu einem anderen Sportplatz hin verschoben wird. Auch hier ist der besetzte Schiedsrichter über den geänderten Sportplatz zu informieren. Wenn notwendig ist durch diese Änderung das Spiel auch umzubesetzen.

2. Online Spielbericht (kurz OSB):

Wenn kein besetzter Verbandsschiedsrichter vorhanden ist:

- Ein Spiel darf unter keinen Umständen abgesagt werden, nur weil kein Schiedsrichter verfügbar ist. Das Spiel ist in jedem Fall durchzuführen, zufällig anwesende Verbandsschiedsrichter haben das Vorrecht, ansonsten ist das Spiel von einem Hilfsschiedsrichter zu leiten.
- Wenn kein Schiedsrichter anwesend ist, das Spiel von einer ehrenamtlichen Person geleitet wird, so muss trotzdem das Blatt Schiri unterschrieben werden. Dazu drückt man zuerst auf „SR nicht angetreten“ und der Funktionär des Heimvereins unterschreibt das Blatt Schiri. Dadurch ändert sich der Status des Spieles auf „vorbereitet“. Ist nämlich der Status nicht „vorbereitet“, können nach dem Spiel keine Daten (Austausch, Tore, Karten) eingetragen werden.

Spielabsagen/Spielabbrüche:

- Wenn es wenige Minuten nach Anpfiff stark zu regnen beginnt oder ein Gewitter heranzieht, darf das Spiel unter keinen Umständen abgesagt, sondern nur mehr abgebrochen werden.
- Der Unterschied: 1 Spiel aus einer Rotsperre von Spielern ist bei abgebrochenen Spielen verbüßt, bei abgesagten Spielen jedoch nicht.
- Hat ein Verein weniger als die erforderliche Mindestanzahl an Spielern zur Verfügung, darf das Spiel nicht abgesagt werden, sondern ist am OSB das Nichtantreten des Gegners zu vermerken.
- **Bei Spielabsagen ist KEINESFALLS der Besetzungsreferent anzurufen!**
Nur der besetzte Schiedsrichter und der Gebietsjugendleiter.
Ausnahme: Nur wenn das noch innerhalb desselben Wochenendes gespielt werden soll.
- **Grundsätzlich sollte jeder Jugendfunktionäre die zwei wichtigsten Telefonnummern eingespeichert haben:**
 - a.) Wochenend-Hotline 0676 / 88944 1003
 - b.) Die Handynummer des eigenen Gebietsjugendleiters, diese steht auch am Spielbericht.

Die häufigsten Fehler beim Online Spielbericht im Überblick und wie man sie vermeiden kann:

- Manche Vereine machen keine Voraufstellung, somit muss der Verein bei jedem Spiel die Aufstellung neu machen, anstatt nur einmal mit geringfügigen Änderungen.
- Änderungen an Mannschaften (Aktive Spieler, Kader, Voraufstellung) sind erst dann fix gespeichert, wenn zum Abschluss die Übersichtsliste der Mannschaften im Verein gespeichert wurde. Ein Drücken auf „Abbrechen“ in der Mannschaftsübersicht bewirkt, dass die Arbeit zuvor umsonst war.
- Bei Mannschaften, die einen Herbst-Grunddurchgang und eine Frühjahrs-Play-Off spielen, gibt es eine H- und eine F-Mannschaft. Für die Play-Off-Spiele ist natürlich die F-Mannschaft zu ändern, nicht die H-Mannschaft.
- Fehler beim Abspeichern des OSB resultieren oft durch Bedienungsfehler. Beim Speichern der Aufstellung ist auf die Rückmeldung des Systems zu warten, hätte man sich beim Passwort vertippt, ist nicht die letzte Version der Aufstellung die gültige, sondern die vorletzte. Die Aufstellungen sind dann erst offiziell gültig, wenn der Schiedsrichter das Blatt Schiri unterschrieben hat und der Status des Spieles somit „vorbereitet“ ist.
- Weiters dürfen am OSB niemals die Tasten „vor“, „zurück“ und F5 verwendet werden!
- Ebenso darf aus dem OSB niemals dadurch ausgestiegen werden, indem man rechts oben das Fenster mit „X“ schließt. Dadurch bleibt der OSB gesperrt und der nächste Verein bekommt die Fehlermeldung „Datensatz gesperrt durch ...[Name des Users]..“. Diese Datensatzsperre verschwindet erst nach einer Stunde oder kann durch die Wochenendhotline 1003 aufgehoben werden.
- **Falsch eingetragene Torschützen:**
Für die Eintragung der Torschützen ist der jeweilige Verein verantwortlich, nicht der Schiedsrichter. Trägt der Schiedsrichter Torschützen ein, so muss der Verein zumindest die Richtigkeit der Torschützen prüfen und bestätigt die Richtigkeit mit seiner Unterschrift.

Torschützen werden im nachhinein nicht durch Zurufe von Eltern oder den Spielern selbst geändert. Lediglich der Verein selbst kann via Email an netzwerk@stfv.at um Korrektur der Torschützen ersuchen.

- **Falsch eingetragene Disziplinarkarten:**

Bisher wurden sowohl Schiedsrichter, als auch Verein mit einer Ordnungsstrafe belegt, wenn der Schiedsrichter eine Disziplinarkarte falsch eingetragen hatte und der Verein das auch noch mittels Unterschrift bestätigt hatte.

NEU ab 01.03.2012:

Innerhalb einer Reaktionszeit von max. zwei Stunden können Schiedsrichter und Verein VOM SPORTPLATZ aus bei der Hotline anrufen und den Fehler korrigieren lassen. Diese Regelung gilt nur für falsch eingetragene Karten und Torschützen, nicht für falsche Ergebnisse. Die Hotline muss sich aber rückversichern, dass es sich bei dem Anrufer tatsächlich um den Schiedsrichter handelt. Merken Schiedsrichter oder Verein den Fehler erst zu Hause oder ist das Ergebnis falsch eingetragen, bleibt die Vorgangsweise bis bisher.

Spielberechtigungen am Online Spielbericht:

- Der OSB prüft automatisch auf Alter, Anzahl Nichtösterreicher, Sperren usw.
- Beispiel
- Ein 14-jähriger Spieler geb. 30.11.1998 ist im Oktober 2013 in der U15 natürlich nicht einsetzbar, da ab der Saison 2013/14 für die U15 die Jahrgänge 99,00,01 gültig sind.
- Ebenfalls vom OSB geprüft wird der zweifache aktive Einsatz von U15-Spielern an einem Tag. Diese Bestimmung gilt für alle Spieler JG 1997 und jünger ausgenommen Tormann.
- Details dazu siehe Merkblatt zu den Nachwuchsbestimmungen 2011/12.
- Jeder Verein hat darauf zu achten, dass einzusetzende Spieler aktiv gesetzt sind und im Kader der Mannschaft stehen.
- Als einfache Regel gilt:
Spieler, die nicht am Online Spielbericht nominiert sind, dürfen nicht spielen.
Testspieler bei Aufbauspielen sind am OSB unter „Spielerpässe nicht in Ordnung“ einzutragen. An Stelle eines Spieler ist die erste weiße Zeile zu wählen.

3. Hilfsschiedsrichter und Schiedsrichterbesetzung:

Die Spiele des übernächsten Wochenendes werden 12 Tage vorher besetzt. Daraus ergibt sich auch die 14-Tage-Frist beim Verschieben der Spiele.

Eine Veröffentlichung der „vorläufigen Besetzung“ erfolgt Dienstag Nachmittag unter www.steiermark.schiri.at oder auf der Homepage des StFV unter dem Menüpunkt

„Schiedsrichter“. Spiele, die hier schon besetzt sind, können noch umbesetzt werden, Spiele, die hier noch nicht besetzt sind, werden nach Verfügbarkeit an Schiedsrichtern besetzt.

Die Veröffentlichung der endgültigen Besetzung erfolgt dann am Donnerstag, ca. gegen 17:00. Ab diesem Zeitpunkt werden Spiele, die nicht besetzt sind, auch nicht mehr besetzt. D.h. der jeweilige Verein kann sich darauf einstellen, dass kein Schiedsrichter kommen wird.

Achtung:

Das Vorrecht, dass der HSR des Gastvereins pfeifen darf, gibt es nicht mehr!

Allerdings sind die Chancen groß, dass wenn man einen aktuellen HSR mithat, dieser auch

pfeifen darf, denn von 340 Vereinen in der Steiermark haben derzeit 200 Vereine (!!!) keinen einzigen Hilfsschiedsrichter.

Nicht erlaubt ist es, wenn Vereine Privatpersonen als Schiedsrichter einsetzen, die nicht Hilfsschiedsrichter sind, welche aber unerlaubterweise ein Schiedsrichterwappen des Verbandes auf ihrem Dress tragen. Ein aktiver Hilfsschiedsrichter, z.B. des Gastverein, hat immer das Vorrecht gegenüber sonstiger Privatpersonen.

Für ca. 700 Besetzungen am Wochenende stehen dzt. ca. 200 Schiedsrichter zur Verfügung, es könnten natürlich mehr sein, um den Spielbetrieb zu 100% zu besetzen. Interessenten könnten zumindest einmal den Online Regeltest unter www.schiri.at ausprobieren.

NEU: Hier kann man auch den neuen Gruppenregeltest einmal ausprobieren. Alle Teilnehmer der Gruppe erhalten hier die gleichen 10 Fragen und werden im Anschluss in einer Übersichtstabelle gewertet.

Aktuell können 82% der Spiele mit Schiedsrichtern besetzt werden, dies ist aber auch nur möglich weil einige Schiedsrichter auch zwei oder drei Einsätze pro Tag absolvieren. Für die Besetzung selbst bedeutet dies, dass sie genau nach Stunden und Minuten je nach Entfernung und Fahrzeiten rechnen muss.

Wenn daher ein Verein ein Spiel z.B. nur um eine Stunde vorverlegt, kann dies zur Folge haben, dass der besetzte Schiedsrichter abgezogen werden muss.

Gründe, warum manche Spiele nicht besetzt werden können:

- Zur jeweiligen Besetzung muss auch die Qualifikation des Schiedsrichters passen.
- Die häufigste Ursache, warum bei bereits besetzten Spielen kein Schiedsrichter kommt, sind kurzfristige Umbesetzungen durch kurzfristige Spielverschiebungen anderer Vereine. In diesen Fällen muss aber der besetzte Schiedsrichter den Verein informieren, wenn er abgezogen wurde.
- Wenn U11 oder U12 Spiele nicht besetzt werden können, liegt es daran, dass im definierten Umkreis keine Schiedsrichter mehr zur Verfügung stehen.
- Wenn U17 Spiele in einem Gebiet nicht besetzt werden können, gleichzeitig aber U11 oder U12 Spiele in diesem Gebiet besetzt sind, so liegt es meist daran, dass die besetzten U11 und U12 Schiedsrichter erst kürzlich geprüfte Schiedsrichter sind.

Vorgangsweise bei Nachwuchsspielen, wenn das Spiel nicht besetzt wurde oder der nominierte Schiedsrichter nicht erscheinen kann. (z.B. Umbesetzung):

1. Ein zufällig anwesender Verbandsschiedsrichter hätte das Vorrecht
2. Haben beide Vereine einen AKTIVEN Hilfsschiedsrichter vor Ort, so entscheidet das Los.

Über den Online Spielbericht kann der jeweils andere Verein überprüfen, ob besagter HSR wirklich noch AKTIV ist, die die HSR Legitimation ist immer 12 Monate nach dem letzten Kurs gültig.

Weiters kann auch jeder Verein auf der Seite HSR im Verein nachsehen, welche HSR in seinem Verein gerade aktiv sind oder nicht.

Hilfsschiedsrichter haben keinen Anspruch auf eine Spielleitergebühr.

Ablehnungen von Schiedsrichtern:

Schiedsrichter können namentlich ohne Angaben von Gründen abgelehnt werden, allerdings nur im voraus, nicht wenn ein Spiel schon besetzt wurde. Die Ablehnungen sind jeweils **pro Saison** an schiedsrichter@stfv.at oder per Fax an 0316 / 27154 DW 42 zu schicken. **D.h. mit Beginn der neuen Saison werden alle Schiedsrichterablehnungen gelöscht und sind vom Verein gegebenenfalls neu zu melden.**

4. Sperrenberechnung und Mitnahme von Sperren:

Die Sperrenberechnung ist ein komplexes Feld, hier das Wichtigste in Kurzform exkl.

Ausnahmen:

- Sperren sind grundsätzlich in jener Mannschaft zu verbüßen, in der sie verursacht wurden. (§ 23 ÖFB RPO)
- Gleichzeitig ist ein Spieler an einem Spieltermin Fr-Mo bzw. Di-Do für ALLE Mannschaften, in den er spielberechtigt ist, gesperrt. Dies gilt somit auch für Spielgemeinschaften und allfälliger Auswahlmannschaften. (§ 23 ÖFB RPO) (Ausnahme Mannschaft spielt zweimal Fr-Mo, siehe Bestimmungen)
- Sperren können bei abgebrochenen Spielen getilgt werden, aber nicht bei abgesagten Spielen. (§ 23 (1) ÖFB RPO)
- Im Gegenzug bleiben gelbe Karten und Ausschlüsse aus einem Abbruchspiel aufrecht. (§ 19 (1) ÖFB RPO)
- Gelbe Karten werden nach KM und KM II getrennt zusammengezählt. (§ 17 (3) ÖFB RPO)
- Bei Zusammentreffen einer gelben Karte und Ausschluss wird die zuvor ausgesprochene gelbe Karte für die Gelbwertung nicht gezählt. (§ 19 (3) ÖFB RPO)
- Erhält ein Spieler in einem Spiel eine gelbe Karte, die zu einer Gelbsperre führt und wird im selben Spiel angezeigt, so ist zuerst die Strafe aus der Anzeige zu verbüßen und dann erst die Gelbsperre. (§ 19 (4) ÖFB RPO)
- In Fußball Online werden nur aktuelle Sperren für KADERSPIELER berechnet. Spieler mit offenen Sperren, die nicht im Kader sind, scheinen als gesperrt bis Saisonende auf der StFV Homepage unter „Aktuelle Sperren“ auf. Beim Hineinsetzen in den Kader wird die Sperre wieder aktualisiert.
- Rotsperren (Rot oder Anzeige) wirken in Cup und Meisterschaft übergreifend, Gelbsperren (Gelb od. Ampelkarte) nur im jeweiligen Bewerb.
- Sperren sind nicht am nächsten Wochenende gültig, sondern ab sofort. (Eine Ampelkarte am Freitag bewirkt auch die Sperre für Sa/So am selben WE)
- **Blau/Rot zieht nach dem Spiel keine Sperre nach sich**, vorbehaltlich weiterer Vergehen.
- Alle Sperren und gelben Karten werden bei Vereinswechsel mitgenommen, auch aus anderen Landesverbänden. Gelbe Karten werden von der KM I zur KM I und von der KM II zur KM II mitgenommen.
- Rotsperren (Rot oder Anzeige) werden in die neue Saison mitgenommen, Gelbsperren (Gelb od. Ampelkarte) verfallen nach dem letzten Pflichtspiel der Saison mit dem Stichtag der neuen Saison (meistens 1. Juli).
- Sperren von Nachwuchsspielern werden in die neue Saison in die nächsthöhere Altersklasse mitgenommen, sofern der Spieler altersbedingt aus der bisherigen Altersklasse rausfällt.

Beispiele zur Sperrenberechnung:

- **Beispiel 1:**
Ein Spieler erhält 1 Spiel unbedingt in der U18, diese spielt das nächste Spiel an einem Freitag. Der Spieler ist somit auch am Samstag und am Sonntag für die KM I und KM II nicht spielberechtigt. Er darf auch noch nicht am Montag in der U17 spielen.
- **Beispiel 2:**
Ein Spieler erhält Ende Oktober im letzten Herbstspiel der KM II eine Ampelkarte. Er ist somit bis einschließlich ersten Spieltermin der KM II im Frühjahr gesperrt. Er darf Anfang November weder in der KM I, noch in der U17 Meisterschaft spielen, wäre jedoch im Cup Mitte November spielberechtigt.
- **Beispiel 3:**
Eine Ampelkarte im Nachwuchs (Blau/Rot) zieht keine Sperre für weitere Pflichtspiele nach sich, es sei denn, der Spieler setzt ein zweites Vergehen, welches eine Anzeige nach sich zieht.
- **Beispiel 4:**
Wenn Spieler mit Ende der Herbstsaison im Grunddurchgang eine Strafe erhalten, sind sie vorerst einmal bis Saisonende am 30.06. gesperrt, solange noch keine Auslosung für die Frühjahrs-Play-Off vorliegt. Mit dem Zeitpunkt, wo der Gebietsjugendleiter die Auslosung für das Frühjahr macht, werden diese Sperren an den neuen Spielplan vollautomatisch angepasst.
- **Beispiel 5:**
Ein jugendlicher Spieler wird im letzten Spiel der KM der Saison mittels Ampelkarte ausgeschlossen. Die Sperre läuft somit bis Saisonende (keine Spielberechtigung in U17 oder KM II), verfällt dann aber mit Start der neuen Saison.
- **Beispiel 6:**
Annahme: Ein Spieler, hat aus einer roten Karten 2 Spiele zu verbüßen. Das nächste Spiel der Mannschaft wird am Samstag nach 10 min. wegen Gewitter abgebrochen (1. Spiel getilgt). Bereits am darauffolgenden Dienstag findet die Neuauslosung statt (2. Spiel getilgt). Der Spieler ist somit schon am nächsten Freitag 00:00 Uhr spielberechtigt.
- **Beispiel 7:**
Ein Spieler erhält im vorletzten Spiel der Meisterschaft die 5. gelbe Karte. Gleichzeitig wird er nach dem Spiel angezeigt und aus dieser Anzeige für 3 Spiele gesperrt. Annahme: Verein aus dem Cup schon draußen.
Da zuerst die Anzeige zu verbüßen ist, ist er im letzten Meisterschaftsspiel gesperrt und nimmt eine Sperre von 2 Pflichtspielen in die neue Saison mit.
Die grundsätzlich folgende Gelbsperre verfällt jedoch beim Wechsel in die neue Saison. Da die Sperre aus der Anzeige bewerbungsübergreifend ist, könnten die 2 Spiele Sperre schon in den ersten beiden CUP-Spielen getilgt werden.

- Beispiel 8:
Ein Spieler bekommt im letzten Herbstspiel der KM II in Kärnten die 5. Gelbe Karte und wechselt im Winter zu einem steirischen Verein mit KM II und KM II. Er ist somit dort für das erste Spiel der KM II im Frühjahr gesperrt und folglich auch für die Spiele der KM in den Wochen zuvor.

5. Wochenend-Hotline 1003:

- Langnummer 0676 / 88944 1003 (bitte am Handy einspeichern!)
- Die Hotlinezeiten sind Woche für Woche unter www.stfv.at > „Neues vom Netzwerk / Hotlinezeiten“ ersichtlich und richten sich nach den Beginn- und Endzeiten der KM-Spiele. Somit gibt es Freitag nachmittags zumeist keine Hotline.
- Ein Freizeichen bedeutet nicht, dass niemand abhebt. Die 1003 besteht aus max. 3 Leitungen. An spielschwachen Tagen wird nur 1 Leitung benötigt. Ist diese gerade in Arbeit, bekommt der zweite Anrufer kein Besetztzeichen sondern ein Freizeichen.
- Die Hotline ist eine reine technische Hotline für den Online Spielbericht. Auskünfte über Sperren oder Spielberechtigungen von Spielern dürfen nur insofern erteilt werden, bis wann die Sperre läuft, aber nicht, ob ein Spieler spielberechtigt ist oder nicht.
- Die Hotline darf auch keine Auskünfte zu Passwörtern erteilen, da die Identität des Anrufers nicht geprüft werden kann. Die Passwörter von Vereinsfunktionären werden vom jeweiligen Verein vergeben.
- Die Hotline hat keinen Zugriff auf die ÖFB-Datenbank, Korrekturen falscher Transfers oder der Nachimport von Spielern ist nur über die Geschäftsstelle des SffV zu den Öffnungszeiten möglich!
- Tipp: Bis spätestens Freitag 11:00 prüfen, ob alle umgemeldeten Spieler im Netzwerk auch verfügbar sind. Notfalls kann man dann noch in der Geschäftsstelle des SffV anrufen.

6. Ordnerliste am Spielbericht:

Damit der Betreuer der Nachwuchsmannschaft nicht immer die Liste aller Ordner im Verein verwenden muss, kann man die Ordnerliste auch je Mannschaft festlegen.

Das erspart Zeit beim Anlegen der Ordnerliste am Online Spielbericht.

Zur Erinnerung:

| | |
|--------------------------------|-----------|
| Nachwuchsspiele bis U14 inkl.: | 3 Ordner |
| U15 – U19, KM 1. Kl. -- UL | 5 Ordner |
| Landesliga, Oberliga | 10 Ordner |

Mit Beginn der Saison 2013/14 wird die Mindestanzahl der Ordner am Online Spielbericht auch geprüft.

7. Administration der Trainer im Verein:

Jene Trainer, die bei den Mannschaften im Netzwerk angegeben sind, gelten verbindlich im Sinne der Trainermeldung.

Die Trainermeldung für die Mannschaften erfolgt grundsätzlich so, dass der jeweilige Trainer im Blatt Mannschaften der Mannschaft hinzugefügt wird.

WICHTIG:

Das Eintragen eines neuen Trainers bei der Mannschaft ist innerhalb von 14 Tagen möglich. Eine Rückdatierung auf einen früheren Zeitpunkt ist nicht erlaubt.

Dies setzt voraus, dass der Trainer am Blatt Trainer im Verein aufscheint.

Achtung: Die Änderung ist erst dann gespeichert, wenn zum Abschluss die Seite Mannschaften gespeichert wird.

Wichtig:

Bitte keine neuen Person anlegen, sondern die besagte Person herausuchen und zum Trainer machen.

Achtung, bei der neuen Personensuche müssen Vorname, Nachname und GebDatum eingegeben werden.

Wenn Trainer gleichzeitig Aufstellungen selbst machen und Spielberichte unterschreiben sollen:

- Trainer sind grundsätzlich keine Funktionäre. Da aber das Unterschreiben eines Spielberichts eine Funktion darstellt, muss der Trainer zumindest als Bevollmächtigter in der Funktionärsliste des Vereins angelegt sein. Das Verschieben von Spielen bleibt den Vereinsadministratoren vorbehalten.
- Will der Trainer draußen im Internet nicht als Funktionär aufscheinen, so ist ihm in der Funktionärsliste einfach die Sortiernummer 0 zu geben.
- Alle Funktionäre/Bevollmächtigte mit der Sortiernummer 0 dürfen zwar Aufstellungen machen und Spielberichte unterschreiben, scheinen aber im Internet in der Funktionärsliste nicht auf.

8. Werbung/Sponsoren im Verein je Mannschaft:

In jedem Verein können Sponsoren in folgenden Kategorien hinzugefügt werden:
Hauptsponsor, Nebensponsor, Mannschaftssponsor, Spielsponsor

Der Vorteil für den Verein:

Kleinere Sponsoren können für bestimmte Nachwuchsmannschaften gewonnen werden.

Der Vorteil für den Sponsor:

Er scheint jeweils mit seinem Logo bei der jeweiligen Mannschaft auf, welches auch zur Homepage der jeweiligen Firma verlinkt ist.

Die zwei weiteren wichtigen Services des Vereins an seinen Sponsor sind die Spielerfotos und der Mediename bei den Mannschaften.

Der Mediename der Mannschaft darf vom Verein selbst nicht geändert werden, dies erfolgt per Email an die Mailadresse zum Online Spielbetrieb an den Verband netzwerk@stfv.at

8 Tipps zur schnelleren Spielieranmeldung

Die Praxis zeigt oft, dass Spielieranmeldungen komplizierter als notwendig durchgeführt werden. Hier finden sie 8 Tipp, wie man schneller und mit weniger Aufwand eine Neuanmeldung bzw. einen Transfer durchführt.

WICHTIG:

Die Spieler sind nicht spielberechtigt, wenn der Verein die Online Anmeldung abgeschlossen hat, sondern wenn der Vereinswechsel im StFV durchgeführt wurde. Das erkennt man daran, dass der Spieler am Spielbericht für den Verein aufstellbar ist.

Tipp 1:

Die Anmeldung über das Online Meldewesen kann innerhalb weniger Minuten erledigt werden im Vergleich zum "Papierweg". Zudem ist der Papierweg mit 15.- Euro teurer als die Online Anmeldung mit 10.- Euro.

Tipp 2:

Bei Transfers über das Online Meldewesen erspart man sich das Einholen des Vereinsstempels des abgebenden Vereins.

Tipp 3:

Von den drei Möglichkeiten, ein Foto vom Spieler zu erstellen, ist "Einscannen" eines Papierfotos die schlechteste, weil aufwendigste, Variante.

Die beste und schnellste Variante sind Fotos von einer Digitalkamera im Hochformat. Wenn man auch noch die Kamera so einstellt, dass die Datei zwischen 200 und 500 kb hat, erspart man sich das nachträgliche Bearbeiten der Bilder.

Die zweite schnelle Variante wäre, wenn der Spieler mittels Handy ein brauchbares Selfie, d.h. nur ein Foto vom Kopf ohne Hintergrund, von sich macht und mittel der Funktion "weiterleiten" vom Handy per Email an seinen Vereinsadministrator schickt. Beim Abschicken des Fotos fragt das Handy nach, in welcher Dateigröße, dort wählt man eben den Bereich, der zu 200-500 kb passt.

Die dritte Variante, das Einscannen von Papierbildern ist nicht nur zeitaufwendig, sondern es besteht auch die Gefahr, dass die Datei dann nicht für das Internet geeignet ist.

Als Faustregel kann man sagen: "Eine Online Anmeldung und ein Papierfoto passen grundsätzlich nicht zusammen, außer man macht sich selbst mehr Arbeit als notwendig".

Tipp 4:

Fix fertige Online-Anmeldungen haben auch den Vorteil, dass sie von der Geschäftsstelle SOFORT durchgeführt werden können. Wer ein Foto erst nachträglich beisteuert, muss mit einer Wartezeit bei der Durchführung rechnen.

Tipp 5:

Die Fotos der Spieler, die über das Online Meldewesen hochgeladen werden, sind auch für später in Fußball Online verfügbar, das ist bei manuell eingescannten Bildern nicht der Fall. Beim nächsten Transfer benötigt man dann erst wieder ein digitales Foto.

Tipp 6:

"Passfotos" für den Spielerpass sollten unbedingt "Kopffotos" sein, damit der Schiedsrichter den Spieler auch erkennen kann. Spielerfotos, bis zur Hose oder noch kleiner, sind gänzlich ungeeignet.

Tipp 7:

Auch das abschließende Einsenden des vom Spieler unterschriebenen Anmeldescheins zum StFV nach Graz kann man sich ab sofort ersparen, dann man diesen als PDF-Datei zur Online-Anmeldung dazu laden kann. D.h. auch Geburtsurkunden udgl. kann man direkt zur Online Anmeldung dazu laden.

WICHTIG: Das Hochladen des Anmeldescheins muss VOR der "Weiterleitung LV" passieren. Hat man die Online-Anmeldung schon an den LV weitergeleitet, ist kein Upload mehr möglich.

Tipp 8:

Sollte sich ein Verein trotz aller Vorteile der schnellen Online Anmeldung für die "Papieranmeldung zu Fuß" entscheiden, so wären die Unterlagen zu Beginn der Woche in der Geschäftsstelle einzureichen, um die Spielberechtigung für das kommende Wochenende sicherzustellen. Bei Einreichungen am Freitag kann es zu Wartezeiten kommen.

Zusammenfassung:

Online Anmeldungen, die fix und fertig mit allen Unterlagen im Online Meldewesen vorliegen, können von der Geschäftsstelle sofort durchgeführt werden, in allen anderen Fällen können sich Wartezeiten ergeben.